

ABSTRAK

PENERAPAN METODE PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG (TTS) MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI OPERASI HITUNG CAMPURAN

**Oleh
Ohan Handiyanto
1003270**

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya hasil tes awal siswa pada materi operasi hitung campuran yang ditekankan dengan mendeskripsikan ciri-ciri hewan, hal ini ditandai dari 30 siswa, ada 17 siswa yang masih di bawah KKM yang telah ditetapkan yaitu 66. Hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan masih konvensional yaitu menggunakan metode ceramah dan menekankan pada hafalan sehingga siswa tidak diajak untuk berpikir dan membuat siswa menjadi pasif. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti merumuskan masalah yaitu bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan TTS Matematika pada materi operasi hitung campuran dan bagaimanakah hasil belajar siswa pada materi operasi hitung campuran dengan menerapkan metode permainan TTS Matematika di Kelas II A SD Negeri Ciburial. Dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung campuran dengan menerapkan metode permainan TTS Matematika di kelas II A SD Negeri Ciburial. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan mengadaptasi model dari Kemmis dan Taggart (1988), subjek penelitian berjumlah 30 siswa dan terdiri dari dua siklus. Teknik pengolahan data yang digunakan adalah menghitung skor siswa tiap siklus, skor rata-rata kelas, ketuntasan belajar siswa, peningkatan gain serta gain yang ternormalisasikan. Dari hasil penelitian diperoleh data, yaitu: (1) Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode ini telah membuat siswa menjadi aktif, mampu mengajak siswa untuk berpikir dan pembelajaran menjadi lebih bermakna. (2) Hasil belajar siswa tiap siklusnya terus mengalami peningkatan, ini dapat dilihat dari skor rata-rata kelas siklus I adalah 95 dan siklus II adalah 96,67, nilai rata-rata meningkat sebesar 1,67 angka dengan ketuntasan belajar pada siklus I dan siklus II adalah 100% (30 siswa) dinyatakan tuntas KKM. Peningkatan gain siswa dari siklus I – siklus II adalah 2,78 dengan gain ternormalisasi siklus I – siklus II adalah 0,56 yang berarti efektivitas pembelajarannya dalam kategori sedang. Dengan demikian, penelitian tindakan ini diharapkan menjadi salahsatu referensi untuk guru dalam memperbaiki permasalahan yang terjadi di kelas baik secara proses maupun hasil belajar siswa.

Kata kunci: Metode Permainan TTS Matematika, Hasil Belajar

ABSTRACT

METHOD OF APPLICATION GAMES CROSS PUZZLE (TTS) MATH FOR IMPROVING STUDENT LEARNING OUTCOMES IN MATERIALS CALCULATE MIXED OPERATIONS

by
Ohan Handiyanto
1003270

This research is motivated low initial test students on the material mix arithmetic operations are integrated with describing the characteristics of the animal. It is marked out of 30 students, there are 17 students who are still below the predetermined KKM is 66. This is because the learning process is done still using the conventional lecture method and emphasis on rote learning so that students are not encouraged to think and make students become passive. Based on these problems, then the problem is how do we propose to apply the method of implementation of learning Mathematics crossword game on the material mix arithmetic operations and how student learning outcomes in the material mix arithmetic operations by applying game TTS Mathematics in Class II A Ciburial Elementary School. From the formulation of the problem, the purpose of this study was to describe learning performance and student learning outcomes in the material mix arithmetic operations by applying game TTS Mathematics in Elementary School second grade A Ciburial. The research method used was action research (PTK) by adapting the model of Kemmis and Taggart (1988), the study subjects were 30 students and consists of two cycles. Data processing techniques are used to calculate the score of students each cycle, the average score of the class, students' mastery learning, an increased gain and normalized gain. The results were obtained the data, are: (1) Implementation of learning with the application of this method has made students become active, able to encourage students to think and learning becomes more meaningful. (2) The results of each student's learning cycle continues to increase, it can be seen from the average score of the class is the first cycle and second cycle 95 is 96.67, the average value increased by 1.67 figure with mastery learning in the first cycle and second cycle was 100% (30 students) KKM otherwise completed. Increasing the gain of students from the first cycle - cycle II is 2.78 with a normalized gain first cycle - cycle II is 0.56 which means that the effectiveness of learning in the medium category. Thus, action research is expected to be one of the main reference for teachers in fixing problems that occur in both the classroom and student learning outcomes.

Keywords: Method of TTS Math Games, Learning Outcomes